

CEDEC+KYUSHU 2025

Computer Entertainment Developers Conference

「ダンガンロンパ」シリーズ、「ハンドレッドライン最終防衛学園」 トーキョーゲームス 小高 和剛 氏による基調講演、 アニメ『機動戦士Gundam GQuuuuuuuX』エグゼクティブプロデューサー 小形 尚弘 氏による特別招待講演が決定！

本日、受講受付開始！インディーゲーム展示・スポンサー申し込みも受付中！

2025年11月29日（土）に開催される、九州から最先端の技術情報を発信するカンファレンス CEDEC+KYUSHU 2025（主催：CEDEC+KYUSHU 2025 実行委員会、共催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 場所：福岡市 九州産業大学 1号館）について、基調講演と特別招待講演が決定いたしました。また本日8月21日（木）より受講申し込みを開始いたしましたので、お知らせいたします。

基調講演として

「ダンガンロンパ」シリーズなどのシナリオを務める 小高 和剛氏の登壇決定！

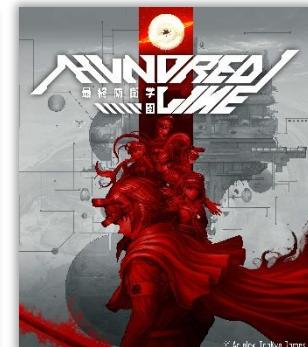
「CEDEC+KYUSHU 2025」の基調講演として、「ダンガンロンパ」シリーズや「ハンドレッドライン最終防衛学園」を手掛けたトーキョーゲームス株式会社 小高 和剛氏の登壇が決定いたしました。



トーキョーゲームス株式会社
代表/ディレクター・シナリオライター
小高 和剛（こだか かずたか）
【講演内容】
オリジナルコンテンツのつくり方

【プロフィール】

「ダンガンロンパ」シリーズの企画、シナリオを担当。
各作品は舞台化、アニメ化されるなど、国内外から高い評価を受ける。
トーキョーゲームス設立後は「超探偵事件簿レインコード」「ハンドレッドライン最終防衛学園」などの新規
コンシューマーゲームのほか、実写ムービーゲーム「デスカムトゥルー」やアニメ「アクアマドライブ」など
様々なジャンルのオリジナル作品を手掛ける。他、漫画原作、小説執筆など、精力的に活動を行う。



特別招待講演として

アニメ『機動戦士Gundam GQuuuuuuuX』エグゼクティブプロデューサー 小形 尚弘氏の登壇決定！

ゲームの分野に限らず、幅広くエンターテインメントの世界で活躍されているクリエイターをお招きする特別招待講演では、アニメ『機動戦士Gundam GQuuuuuuuX』エグゼクティブプロデューサー 小形 尚弘氏の登壇が決定いたしました。



アニメ『機動戦士Gundam GQuuuuuuuX』
エグゼクティブプロデューサー
小形 尚弘（おがた なおひろ）
【講演内容】
機動戦士ガンダムシリーズプロデュースについて
～初代から最新作『機動戦士Gundam GQuuuuuuuX』そして50周年～



【プロフィール】

1997年(株)サンライズ（現：(株)バンダイナムコフィルムワークス）入社。第1スタジオにて『犬夜叉』制作デスクを経て2006年よりプロデューサーとして『結界師』『テイルズ オブ ジ アビス』『犬夜叉 完結編』『機動戦士ガンダムUC』『Gのレコンギスタ』『機動戦士ガンダム サンダーボルト』を手掛ける。2018年同社執行役員に就任し、劇場版『機動戦士ガンダムNT』プロデューサー、『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』、『機動戦士ガンダム 水星の魔女』、『機動戦士Gundam GQuuuuuuuX』エグゼクティブプロデューサーなど数々のガンダム作品を手掛け、ガンダムのIP軸戦略を担う。
2025年より同社取締役、ガンダム事業本部本部長に就任。

招待講演企業の一部を公開！アニメ業界コラボ講演も実施予定！

招待講演での登壇が決定している企業の一部を公開いたします。また、昨年に引き続き、アニメ業界で活躍されている企業をお招きし、業界の垣根を超えた幅広い技術共有と交流の活性化を目的とした「アニメ業界コラボ講演」も実施予定です。他にも、本カンファレンスでしか聞くことのできない貴重な講演を多数予定しています。詳細は随時公開予定ですので、ぜひ続報にご期待ください。

【招待講演】

Creatures

:DeNA



Level up your happiness



SHUEISHA GAMES

SEGA®

本日8月21日（木）より、受講申し込み受付スタート！

本日8月21日（木）より、受講申し込み受付を開始いたしました。リアル会場（九州産業大学）とタイムシフト配信がセットになったレギュラーパスはもちろん、どちらか一方だけでもチケットをご購入いただけます。また、昨年ご好評をいただいた高校生以下が現地で無料参加できる「ビギナーパス」も引き続きご用意しております。

早期割引もございますので、ぜひこの機会にお申込みください！

※全て税込

パス種別	価格					
	学生団体	学生 (早期割引価格)	学生 (通常)	一般団体	一般 (早期割引価格)	一般 (通常)
	10/31（金）まで	11/7（金）まで	リアルバス・レギュラーパス： 11/29（土）18:00まで オンラインバス：アーカイブ終了まで	10/31（金）まで	11/7（金）まで	リアルバス・レギュラーパス： 11/29（土）18:00まで オンラインバス：アーカイブ終了まで
リアルバス (リアル会場のみ)	1,500円	2,500円	3,500円	5,000円	6,000円	7,000円
オンラインバス (タイムシフト配信の 視聴のみ)	2,000円	3,000円	4,000円	5,500円	6,500円	7,500円
レギュラーパス (リアル会場 + タイムシフト配信)	2,500円	3,500円	4,500円	6,000円	7,000円	8,000円
ビギナーパス (リアル会場の一部講演)	無料 ※高校生以下限定。定員に達し次第受付を終了いたします。					

※11月7日（金）まで早期割引価格となります。※団体申し込みは10名以上より適用となります。※タイムシフトは2週間程度を予定しております。

チケットについて詳細は[こちら！](https://cedec-kyushu.jp/2025/entry.html)

<https://cedec-kyushu.jp/2025/entry.html>

スポンサーシッププログラム受付中！ご協力いただける企業・団体を募集中！

「CEDEC+KYUSHU 2025」では、本カンファレンスにご協賛いただける企業および団体様を募集しております。展示コーナー やスポンサーシップセッションなどのPRプログラム、広告などをご用意しております。本カンファレンスを盛り上げるべく、ご協力いただける企業・団体様からの参加をお待ちしております。

「スポンサーシッププログラム」詳細

<https://cedec-kyushu.jp/2025/sponsor.html>

申込締切：2025年8月29日（金）まで

リアル会場限定で「インディーゲームコーナー」を設置！無料で出展可能！

現地会場内にインディーゲーム開発者が無料で出展できる「インディーゲームコーナー」を設置いたします。昨年は、多くの開発者や学生の皆様にご来場いただき、展示タイトルの試遊や、開発者同士のコミュニケーションが積極的に行われ、終日賑わったコーナーとなりました。インディーゲーム開発者の皆様は、ぜひこの機会をご活用ください！

「インディーゲームコーナー」応募要項詳細 および 応募方法

CEDEC+KYUSHU 2025 公式Webサイトより必要な項目を確認のうえ、ご応募ください。

<https://cedec-kyushu.jp/2025/indiegame.html>

応募受付：2025年8月29日（金）まで

CEDEC+KYUSHU とは

コンピュータエンターテインメントの開発者に対して、九州から最新の技術情報を発信する九州最大級のカンファレンス。開発現場で得た知見の共有はもちろん、技術者同士のコミュニティを広げることも目的としている。「CEDEC+KYUSHU 2020」開催からは現地会場に加えてオンラインでの配信も行い、九州のみではなく全国へ向けて情報発信を行っている。

昨年行われた「CEDEC+KYUSHU 2024」は、全国からの公募セッションも含め全36講演を実施。九州・全国のゲームクリエイターや学生を中心に、現地・オンライン配信を含めて3,800名を超える皆様に受講いただき、大盛況となった。

CEDEC+KYUSHU 2025 公式Webサイト（<https://cedec-kyushu.jp/2025/>）

■ CEDEC+KYUSHU 2025 事務局

– 報道関係についてのお問い合わせ先 : <https://forms.gle/u3Ld9czPZAmN3v2x5>

– 講演関係についてのお問い合わせ先 : <https://forms.gle/Qq8PWNfS8TLXYiEw8>